

保育の場における伝承的遊びの展開に関する考察

天田邦子 近藤壽衛 滝沢みゆき

松林奈緒美 上野友美 水野美恵

一 はじめに

今日の子どもの遊びが、都市化、地域社会の衰退、モータリゼーション化、核家族化、少子化、情報化、マスコミの発達、テレビゲーム等の流行、商品玩具の大量販売など、社会的、文化的環境の変化のなかで大きく変わってきたことは、周知のとおりである。小学生を含めた子どもの遊び状況については、すでに1970年代頃から指摘されてきたように、空間的、時間的に圧迫され、タテ型の遊び集団で伝承されていた遊び、遊び歌、遊びことば、遊び絵、手づくりの遊び道具、折り紙などの「子どもの文化」が伝承されにくくなり、子ども自身の遊びの嗜好も変わり、遊びの方法も貧困化してきた。⁽¹⁾この状況は、幼児期の子どもたちの遊びにおいても例外ではない。

本研究では、保育の場における伝承的な遊びの展開の可能性と課題、展開のあり方などについて考察したい。幼稚園、保育所などの保育の場は、フォーマルではあるが、同年齢、異年齢の子ども集団が形成されており、遊びを通しての総合的指導がめざされている。幼児期に出会い、楽しく遊びこめた経験は、少年期の遊びへのステップになるのではないかと考えられる。

いま、保育内容の概念は、子どもの発達を軸に転換し、「発達の主体である子どもの内的経験が保育の実質であるという理念」が明確化したと指摘されているが、⁽²⁾その概念把握に留意しつつ、子どもの内的経験をより豊かに、確実なものにしていく環境として、いろいろな「子ども文化」や「遊び文化」が位置づくと考えられる。

本研究は、1995年度から長野県埴科郡坂城町にある坂城幼稚園で実施してきた共同研究の一部である。一年目には、地域の行事や遊び、民話の調査、伝承遊びを入れた年間指導計画の作成を行い、同時に保育のなかでの伝承的遊びについて記録してきた。⁽³⁾二年目にあたる本年は、ひき続き、いくつかの伝承的遊びに関する保育記録をとり、また地域民話と保育についての研究をすすめた。今回は、二年目に実施した幼児の伝承的遊びの展開過程の数例をとりあげて、保育のなかの伝承的遊びのあり方について考察するものとする。

展開過程の記録をとる際には次の視点に留意した。

①伝承的遊びの保育活動への導入のしかた、環境構成のしかた、保育者の援助のあり方

②一人ひとりの幼児が伝承的遊びのなかで自己課題を発見し、遊びを自分のものとしていく経過（興味、意欲）

- ③集団や仲間などの人間関係の変化と発達
- ④子ども自身の遊びとして定着したり、創意工夫して遊び出す経過
- ⑤幼稚園での日常生活場面や、他の活動、五領域の保育内容との関連
- ⑥家庭や地域で展開する遊びとの関係

二 伝承的遊びの保育実践事例

伝承遊びの保育活動への導入は、自由活動の時間を中心に、一斉活動、集会の時間、園外保育の時間、日曜保育参観、祖父母参観、地域行事への参加などの機会に適宜とりくまれた。伝承的遊びの中には、年齢・発達段階にもよるが、すでに何らか経験してきた遊びがある反面、ほとんど経験していない遊びもある。したがって、基本的には、提示→援助する→ともに遊ぶ→子どもたちが自らの興味・意欲に基づき主体的に選び、遊びこんでいくという段階を考え、展開過程での子どもたちの遊び方や技能の獲得方法などに関する工夫や発想を大切に生かすようにした。幼児たちが遊んだ多種類の遊びのなかから数例をあげ、個々の展開過程の概略を示しながら、その遊びを保育のなかでとりあげるときの課題について考えてみたい。

(1) 鬼遊び（年少児）

幼稚園に入った子どもたちは、初めての集団の中で先生や友だちと出会い、お互いにかかわりあいながら自己を成長させていく。入園当初の子どもたちには、何事においても「先生やって」「先生つくって」という言葉が多く聞かれた。中にはあまり戸外へは出たがらず室内で遊んでいる子も多く（ブロック、積み木等での一人遊び）保育者は「まず保育者や友だちに親しみ、園生活に慣れて欲しい」と願い、この時期の三歳児の運動機能、ルールの発達、自他の理解や役割意識の発達、推理・思考力の発達などから考えて、遊びを促す環境と援助を考えていく。どの程度であれば可能であるか、どの面を援助すればより遊びが発展するか、遊んでいる子どもの心の動きやさまざまな遊びと今の活動とのつながりなどを考え、どんな遊びから入れれば抵抗なく楽しむ中で育つだろうかなどの点を配慮する。それらを基に、入園当初から“鬼遊び”を原形とする遊びを取り入れた。さまざまな要素や条件を加え変化させることができ、また子どもたちが遊びながら発展させていくことが可能な遊びだからである。まず、鬼遊びを取り入れる際、前提にある歌や動作やその他の遊びを十分にしておき、追いかっこが始まるきっかけをつくったり、鬼を決めるルールを含む鬼ごっこなどの活動をする。「あぶくたった」「トントントンなんの音」お話「がらがらどん」などから追いかっこが始まる。タッチ鬼・紅白・色鬼・色さがし・カエルとハエ・帽子鬼など子どもたちは、自分たちで新しい鬼遊びを考え出し、遊びを自分たちのものとして広げていった。

集団生活の中では、規律、秩序のあることに気づき、いわゆるルールの理解をする。必要な決まりやルールは、ぶつかりあいを通して理解させ、他児との交わり方を豊かに広げていく。ルールのある遊びの芽生えとして鬼遊びは有効であった。鬼遊びを楽しむことにより全身で遊びにぶつかり、その中で身体と知恵を最大限働かせ、人間関係、心情や意欲、ことばなどが

育っていくようすがみられた。

【展開過程】

4月は、三歳児が園に慣れるまでブロックやままごと、砂場遊びなど好きな遊びを十分にさせる時期だった。一人遊びが多かったが、下旬ごろには「トントントンなんの音」という手遊びが、幼児の発案で追いかけてここに発展した。子どもたちは、まず歌に興味を持ち、楽しんで歌っていた。はじめから全員が興味を持ったわけではなく、遊びに入れず周りで見ている子、全く無関心の子もいた。保育者が鬼になって中に入れない子を追いかけてたりするうちに、全員が楽しんで参加するようになった。

5月から「あぶくたった」で十分遊び、戸外で体を使って遊ぶこと、友だちの名前をおぼえ親しんで遊ぶことができるようになった。「タッチ鬼」のルールはすぐに理解し、キャーキャー喜んで遊んだ。鬼になりたがって、わざと鬼に手を出してタッチしてくれという動作をする子もいた。

6月ごろからはじまった「色鬼」では、意欲的に色さがしをする子、友だちの動きにつられてしまう子がいた。青と水色、黒と茶など似た色を混同してしまう子が多い。6月の時点では、子どもの知っている色も少なく似た色を混同することも多かったが、11月にもう一回行った時は、だいたい色、ピンク色などいろいろな色がわかり、言えるようになった。

「カエルとハエ」という遊びについては、梅雨期の小動物、カエルについて話をし、飼育していたカエルを観察した。カエルはハエを捕えて食べることを話し、遊戯室のマットの上でカエルの身体表現遊びをすることを提案し、カエルになる人、ハエになる人に分かれ、カエルがハエを全員食べてしまったらゲームはおしまいという遊びをした。その後、幼児たちは園庭においても「『カエルとハエ』をしようよ」とゲームを自分のものとし、楽しんで追いかけてこをしていく姿がみられた。

10月には、1～10まで数える間に逃げたり、隠れたりする「鬼ごっこ」や「かくれんぼ」及び「かげふみ」を楽しんだ。

11月に遊んだ「花いちもんめ」は、まず歌詞をみんなで歌い、横に並んでそろって前に出たり、後ろに下がる練習をした。相談のときの意見のまとめ方、同じ人ばかり指名したり、同じ人だけで決めないことなど、楽しく遊べるような指導をした。伝承遊び集会という場で異年齢の子どもと手をつないで喜んで遊び、異年齢の子の名前を覚えることができた。

「通じゃんせ」は、七五三にちなんでやはり11月に遊びはじめた。歌の内容を話すと怖がってしまう子がいた。ロンドン橋と同じような遊びであることを話し、はじめは教師と一人の子、次からは二人の子で門を作ることにした。中にはつかまりたくてのろのろ歩いてしまう子もいる（第1表）。

【考察】

第1表に掲げたように、園生活がはじめての年少児たちであるが、いろいろなタイプの鬼遊びをしてきた。形のある伝承的遊び、わらべうた遊びは、保育者の側からやり方を伝えていったが、追いかけてこのパターンを理解した幼児たちの方からも「トントントン」や「カエルとハ

第1表 鬼遊びの展開過程 (年少児)

経 過	子 ど も の 様 子	保育者の援助と配慮
4月上旬	<ul style="list-style-type: none"> ・園生活に慣れ、ほとんどの子が登園すると自分の好きな遊びをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・室内にはブロックままごとを出しておき砂場は砂おこしをし道具を出してすぐ遊び出せる状態にしておく。
4月下旬 「トントントン」	<ul style="list-style-type: none"> ・「トントントン」「何の音?」「おばけの音」と言ったら逃げるという遊びを理解し4～5人で遊ぶ。 ・友だちが遊んでいるのを見て楽しそうに遊びに加わってくる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・あぶくたったの前段階として「トントントン」の部分だけとり出して「おばけの音」と言ったら逃げるという遊びを伝える。 ・子ども一人を鬼にし何の音かたずねる。その時すぐ「おばけの音」と言わず「風の音」「車の音」など別の音を言うようにさせる。
5月上旬 「あぶくたった」	<ul style="list-style-type: none"> ・あぶくたったの歌を歌いながら友だちの髪を「むしゃむしゃ」と喜んで触れる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・あぶくたったという遊びであることを伝え、前の部分を歌と動作でやってみせる。
5月中旬 「タッチ鬼」	<ul style="list-style-type: none"> ・タッチ鬼のルールをすぐ理解し喜んで遊ぶ。鬼になりたがって鬼に近づいてくる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼にタッチされた人が次の鬼になるタッチ鬼のやり方を知らせる。
5月下旬 「帽子鬼」	<ul style="list-style-type: none"> ・帽子鬼をするようになり、戸外に出る時帽子をかぶる習慣がつく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・タッチ鬼で誰が鬼なのかわからなくなることから紅白帽子をかぶって行う帽子鬼を紹介する。
6月上旬 「色鬼」	<ul style="list-style-type: none"> ・似た色を混同してしまう。喜んで色を探す。鬼になりたがって「次は〇〇」としきりに言ってくる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前段階として色探しをする。皆でかけ声を言うことを知らせる。
6月中旬～下旬 「カエルとハエ」	<ul style="list-style-type: none"> ・カエルの動きを真似、ハエの子どもをカエルが「食べちゃうぞー」と言って追いかける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・カエルの観察をし、カエルはハエを食べることを話す。
10月上旬 「鬼ごっこ」	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼が1～10まで数え、その間に他の子は遠くまで逃げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼と一緒に数を数え追うことを励ます。
10月中旬 「かくれんぼ」	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼に見つかるスリルを楽しむ子が多い。うさぎ小屋の後ろ、体操台の下などに喜んで隠れる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼が1～10まで数える間に隠れるというルールを知らせる。「もういいかい」に対して「もういいよ」とテンポを合わせて返答するやり方を知らせ一緒に言う。
10月下旬 「かげふみ」	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の影は子どもよりわかりやすいので「まてー」と喜んで追いかけてきて踏もうとする。教師に踏まれないよう一生懸命逃げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の影を踏む遊びをさせる。教師が鬼になり子どもたちの影を踏む。
11月上旬 「花いちもんめ」	<ul style="list-style-type: none"> ・歌と動作を覚え楽しんで遊ぶ。ジャンケンの勝ち負けがわかる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・歌詞と動作を知らせ皆で行う。伝承遊び集会で年長、年中の子と一緒に遊ぶ機会を作る。
11月中旬 「色鬼」	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼になるのも楽しいが、色を探して逃げることも楽しんでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「色鬼さん何色ですか」のかけ声をそろえさせる。鬼は皆に聞こえるよう指示する。
11月下旬 「通じゃんせ」	<ul style="list-style-type: none"> ・歌を口ずさみ門の中を喜んでくぐる。わざとつかまろうとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・通じゃんせの遊び方を知らせ、一人の子と門を作る。歌の最後で捕まった子が鬼になる。

エ」のような独創的な遊びも考案されて、喜んでとり組む姿がみられた。鬼遊びは集団で成立する遊びなので、手をつなぐ、名前を言う、タッチする、共通のルールを理解するなど、仲間と遊ぶ体験ができたことは意義深いと思われる。

(2) 地面遊び (年少児)

現代の子どもたちの遊びを見てみると、人間関係の希薄さと、遊び空間の狭さを感じずにはいられない。しかし、テレビやパソコンの画面に熱中している現代っ子の、それまでの育ちを振り返ってみると、そこには周囲の人や物に関心を示し、意欲的にかかわり、自分の力を試してきた時期が確かにあったと思われる。それは、這ったり歩きだしたりして自分の世界を広げていった乳幼児期である。元来子どもたちには、自分の陣地を体あたりで広げていくたくましい力が備わっているはずである。しかし現代では、あえてそうするための環境の設定が必要であるということを私たち大人は、再認識しなければならない。幼稚園の生活においても、いかに自分の存在を安定させ、どのくらい陣地を広げていけるかが、主体的に生活しているかどうかのバロメーターになっていることに気づく。本園では、伝承遊びを通して子どもたちの健やかな発達を目指しているが、この見地から、単に遊びの種類としての「陣取り」ではなく、広い意味での地面を利用した「地面遊び」というとらえ方で、年少児がどのようにして「陣地」すなわち、自分の物心両面の生活、主体的に生きる力を広げていくか考えていきたい。この遊びの主な願いは、次の二点である。

①土のぬくもりを感じながら、広い空間を思いっきり身体を動かして遊んでほしい。

②地面遊びを通して、友だちとかかわり、遊びをより広く、深く創造する楽しさを知ってほしい。

【展開過程】

入園当初は、園という生活の場に親しむために、電車ごっこで園内、園外めぐりをしたり、園庭にあるさまざまな固定遊具に接しながら、庭で遊ぶ機会、友だちや教師と触れ合う機会を増やしていった。そして次の段階では、ルールを守って遊ぶことにより一層楽しく遊べる地面遊びを紹介した。5月から地面に○△□の図形を描き、リーダーの指示に従って移動するゲームや、園庭いっぱい道を描き、紙のハンドルを操作しながらの自動車ごっこが始まった。これに、出合い頭で握手をして「こんにちは」と声を掛け合うルールを加えた。遊びながらクラスの子の顔を知るきっかけになった。手と足を協応させ、全身でバランスをとりながら進む「おわんぼっくり」にも挑戦した。6月頃、まずは廊下で、教室から職員室まで歩き通すことを目標にして、各自が意欲的に取り組み、「どこまで足を降ろさないで進めるか」を競い合う姿が見られるようになった。十分慣れ、自信がついたところで、今度は広い園庭を、自由にぼっくりを操って移動するようになった。日曜参観では、親にミルクの大型の缶で、子どもの体格に合った「缶ぼっくり」を作ってもらった。これは、おわんぼっくりに比べると高さがあるので、一層の技術を要したが、友だち同士コツを教え合ったり、園庭のあの遊具まで行こうと、速さを競うのではなく、自分のレベルに応じた距離を伸ばし合っていく姿が見られた。

一方、7月頃遊戯室では、絵本の読み聞かせから発展した「三びきのやぎのがらがらどんごっこ」が行われるようになった。厚いマットの橋と、ステージの山の空間を歩き回り、トロルとがらがらどんの押し合いをして、どちらが橋を占領できるかという遊びだったが、これは子どもたちの中から生まれた遊びだった。運動会では、数カ月遊んできた缶ぼっくりで、動物のお面をかぶり、自分のお家を目指して進む競技を行った。ねらいは、最後までがんばり通すことに置いたが、これに対しては、全員の子が達成できた。秋の電車ごっこでは、「入れて」「いいよ」の遊びのやりとりが出てきた。また、運転手の交替や、年長児との交流、切符や駅造りといった遊びの発展があり、年少児なりにも、自分たちの遊びをより楽しくしていこうという工夫が見られるようになった。晩秋には、いちょうや桜の色づいた葉を集め、小石や棒、砂を使って、それらを地面に並べながら、うさぎやウルトラマンの顔を形づくる等、地面と自然物で、素晴らしいイメージの世界が広がった。

ここで、素直な感性を持ち合わせているが、身体を動かすことが苦手で、動作がゆっくりしているAさんの地面遊びでの育ちについて振り返ってみたい。入園当初は、いつもワンテンポ遅れ気味で、誘っても決まった固定遊具で遊ぶだけであった。

しかし、「こんにちは」と声を掛け合う自動車ごっこで遊んだあたりから友だちと一緒に遊ぶ楽しさを知り、しぜんに行動範囲が広がってきたように思われる。いすとりゲームでも、初めは自分のいすにこだわっていたが、教室中自由に歩き回る活動を加えると、誰のいすにも行かれるようになった。彼女が園生活に主体的になってきたのは何と言っても「おわんぼっくり」だった。友だちの励ましによって、着実に自分の課題を高め、悪戦苦闘していた姿は印象的だった。また、「がらがらどんごっこ」で、「ガタコト、ガタコト」というテンポに乗って歩いたり、掛け声を大にして「ケン、ケン、パー」と跳ぶ中で、友だちとの遊びのテンポがそろってきたように思う。これは、心が安定し、友だちの声援や集団遊びの楽しさに共感していた結果だと思う。運動能力的にも身体を十分動かすことによって向上が見られた（第2表）。

【考察】

一学期における地面遊びは、遊びを通して平面的な活動範囲を広げるものから入った。活動面積を広げるだけでなく、運動機能面の向上や、友だちとのかかわりの広さ、深さを広げるものでもあった。友だちの反応や励ましにより心の満足や安定を得、次への意欲を持ちながら、集団遊びが発展していった。二学期は、年少児なりにも皆でより楽しい遊びにしようと工夫したり、遊びのつまずきを克服しながら、社会的に成長していく子どもたちの姿を見ることができた。また、光、土、水、石、葉などの自然物とかがわりながら、身体じゅうで遊ぶ体験を得ることができた。今後もさまざまな遊びを通して、一人ひとりが自分らしい固有性をより大きく発揮し、伸ばしていったほしい、また、そのおもしろさを、お互いに認め合えるようなクラスづくりをしていきたいと思う。

第2表 地面遊びの展開過程

経 過		子 ど も の 様 子	保育者の援助と配慮
4月	電車ごっこ	友だちの肩に手を置き、列になって進むことがおもしろく、喜ぶ。	遊びながら園内めぐりをし、施設の名前やきまりを知らせる。 園は楽しい所という雰囲気や気持ちができるようにする。
	庭遊び	滑り台や砂場に集中したり、保育者の近くで遊ぶ。	自由に遊ばせたり、いろいろな遊具や場所に誘う。
5月	よーいどん	走ることが楽しく、庭を横切ることによって“自分の庭”にしていた。	園庭の両端にラインを引き、「よーいどん」の合図で端から端まで走らせる。
	○△□ゲーム	ルールをすぐに理解して楽しく遊べる。	石灰で、○△□の形を描き、形の名前と位置を知らせる。
	自動車ごっこ	ハンドルを動かし、ドライバーになりきる、友だちの顔を見合う。	曲線や直線の道を描く、厚紙でハンドルを作って操作させる。
	長縄電車 いすとり①	運転手になりたくて争ったり、担任がつき添わないと転ぶ。 自分のいすにこだわって他の子のいすに座るのを嫌がる。	引っ張りすぎて転ばないように補助する。 初めは座ぶとんをつけて行い、次にはとって行く。
6月	おわんぼっくり	とても興味を持ち、意欲的にとりくむ。	どのようにしたら前に進みやすいか、気づくような言葉がけをする。
	ケンパー	ほとんどの子ができたが、一部リズムに乗れない子がいた。	グーパーとびでやってみせる。ケン、パーとゆっくり言いながら跳ばせる。
7月	缶ぼっくり	急ぐとうまくできないことに気づき、手と足のタイミングを合わせる。	足をのせる時の位置、友だちとの間隔に気をつけさせる。
	三びきのやぎのがらがらどんごっこ	マットを橋に見たててトロルとがらがらどんの対決の場面を遊びにする。	絵本の読み聞かせから発展した遊びを大切に見守る。
	いすとり②	空いている場所を教え合う姿が見られる。	座ぶとんのないいいすで行い、一番遅い人が鬼というルールを作る。
9月	缶ぼっくり	練習を重ねるうちにバランスをとって歩けるようになる。	スタートとゴールのラインをひき、動物が家までいく設定で目標物まで頑張って進むことを励ます。
	電車ごっこ	年長児と交流し、切符や駅も見たてて遊ぶ。	年長が庭で遊んでいる時間に、縄を用意する。
10月	砂場遊び	山、川、池などをつくる。役割分担をして遊ぶ。	自由に遊ばせる。大きな山と一緒に作る。
	園庭に描く	庭に描いたウルトラマンの中に入って陣地取りをする。	園庭に大きくウルトラマンやアンパンマンの絵を描く。
	落ち葉で描く	庭に落ち葉、小石、棒などでうさぎを作る。	落ち葉拾いをして葉に親しませておく、土の上に並べ、「何に見える？」の遊びをする。

(3) 大なわとび (年中児)

「なわとび」は寒くなるとよくとりくまれる遊びである。「なわとび」は、縄にあわせて体を動かし、跳べるようになることで楽しさが強く感じられる遊びである。四歳児後半は、スキップの片足を上げながら跳ぶことや、ケンパのように二つのちがった動作を組み合わせて動くことができる。そしてコントロールしたり、力を調整する機能が発達する時期である。ボールや鉄棒、なわとびなどの運動遊具を使って大きな動きのできるあそびの中で、筋肉をきたえ、神経を集中させ、全身を一つのまとまった動きにしていく力を養っていくことをねがい、また、一人ひとりの力を確かなものにしていきながら、友だち同士の励ましあいを通して仲間意識を育てるような、集団としての取りくみにも視点をおいて、なわとびをはじめた。

【展開過程】

年長児のなわとびで遊んでいる姿をみて、自分からなわを持ち出してきて、走る、ジグザグへびあそびなど一人でなわと遊んでいる子どもがふえてきた。そこで4歳児に適した遊び方を段階をふんで与えた。

5月頃より、前段階として①なわをいろいろな方法で踏むことで遊ぶ。イ、なわを持ってまっすぐに走っていく者のなわを追いかけて踏む。ロ、ジグザグに逃げる者を追いかけてなわを踏む。ハ、二人がなわの両端を持ち、くねらせる。一人がそのなわを踏む。ニ、二人がなわの両端を持ち、ピンとはる。ジャンプして両足で踏む。

これらの遊びでなわと遊ぶことに抵抗を感じなくなった6月頃より②長なわを使っていろいろな跳び方をし、跳躍力を身につけ、調整力を養うようにする。イ、なわを地面においておき、両足でジグザグに、片足でジグザグに跳ぶ。ロ、なわをまたぎ、ジャンプして足打ちしながら、跳んでいく。ハ、何本か張られたなわを両足、片足で連続して跳んでいく。

③振られたり、まわっているなわをいろいろな方法で跳ぶ。イ、振られているなわを跳んで走りぬける。ロ、振られているなわをジグザグに跳んで進んでいく。ハ、振られているなわを何回か跳ぶ。ニ、途中からなわをまわす。なわをまわすときは、1, 2, 3のリズムで3回目にまわすようにするなど、その子その子に応じて跳ぶタイミングに合わせてまわした。大部分の子どもはタイミングをつかめて跳べるようになった。

まだタイミングのつかめずにいる子の一人Mくんについて記してみる。Mくんは、体が重く、身軽に動けない体格である。また何をやるにもマイペースでスローモーションである。体を動かして遊ぶ遊びは、自分から進んでやることが少ない。この遊びも誘い入れたものの、はじめはふざけ気味だった。自分にはできないというひけ目からこうした態度にでたものと思う。振られているなわを走り抜けることをしたが、タイミングがつかめずひっかかってしまう。1回してできないと、次の順番を待たずに別の遊びに行ってしまうが、また戻ってきて見ている。跳べるようになりたい気持ちは十分あることがわかり、その心を大切にして、あきらめないうちに何とか跳べるようにしてあげたいと思い、Mくんの跳ぶ姿を観察する。ひっかかる原因はどこにあるか、をみると、一度めを跳ぶときに大きく跳び越えてしまうので、次にくるなわを跳び越すのに間に合わずに足がひっかかってしまう。動くなわでは、どうしても

大きい動作で跳んでしまうので、なわを地面におき、保育者が一緒に両足をそろえて横跳びをやってみせ、一緒にリズムをとりながら跳んだ。なわを少し動かしたり、ひっかかると地面においてと、こんなくりかえしを積み重ねるうちに、とうとうMくんも跳べるようになった。クラスの子どもたちの声援を受け、自信をもてたようで、なわとび遊びになると笑顔がでる。がんばっているMくんの姿にまわりの子どもたちも刺激を受けてなわとびに入ってくる人数もふえ、クラス全体の取り組みになってきた（第3表）。

第3表 大なわとびの展開の過程

経 過	子 ど も の 様 子	保 育 者 の 援 助 と 配 慮
5 月	ジグザグ遊び	<ul style="list-style-type: none"> ・なわになれさせる。思い思いに遊ばせる。 ・Mくんに声をかけたが、全く反応がない。
6 月	なわを踏む なわを跳ぶ	<ul style="list-style-type: none"> ・追いかけてなわを踏むことを楽しく意欲的にする。Mくん、ようやく入るが少し追いかけて他へ行ってしまう。 ・一人の子がもって逃げていくなわを踏ませる。タイミングをつかませる。 ・地面においてあるなわを両足でジグザグに跳べる。 ・長なわを使っていろいろな跳び方をさせる。 ・片足ではむずかしいようで連続してできない子がみられる。 ・両足で、ジグザグ跳び、片足でもやらせる。 ・Mくんは跳べない。 ・要領のつかめない子と一緒に一歩ずつゆっくり跳んでみる。
7 月	振られているなわを走りぬける	<ul style="list-style-type: none"> ・スリルを味わっているかのように、スピードを出して走る子もいれば、大きな呼吸をしてやっと走りぬける子もいる。 ・振られているなわにさわらないように走りぬけることを話す。 ・何回かやっているうちに走りぬけるタイミングがわかり、進んでやるようになる。
9 月	振られているなわを跳んで走りぬける 振られているなわを跳ぶ 振られているなわを途中で回した	<ul style="list-style-type: none"> ・振られているなわを跳ぶことのタイミングがつかめず、足をひっかけてしまう子が多い。 ・振られているなわを跳んで走りぬける。 ・大波小波のリズムがわかり、跳べるようになるが、大きく跳びこしてしまい、連続してできない子がいる。 ・なわをよくみて跳ぶことを話すと同時に、個々の子どもの動きに合わせて跳ぶ感じをつかませる。 ・大きく跳び越して連続できない子が多いので、なわを地面におき、保育者と一緒に両足を揃えて横とびをやりリズムをつかませる。 ・横向きで跳ぶことを練習する。 ・振られているなわを、横向きで跳ぶようにする ・回すとき、1, 2, 3の3回目に回すことを知らせる。 ・回したなわを跳べるようになる。
11 月	なわを跳ぶ	<ul style="list-style-type: none"> ・「郵便屋さんのおとしもの」で楽しく取り組んでいる。 ・「郵便屋さんのおとしもの」でリズムと歌詞を覚えさせ楽しく遊べるようにする。

【考察】

大なわとびに挑戦させてみて、目と下肢の協応性や敏捷性、集中力を育てていくには最も適した遊びであることがわかった。それだけに保育者は、子どもの運動能力など一人ひとりの発達段階をふまえ、それに合った手立て、指導をしなければ子どもの意欲をそいでしまう結果になってしまう。子どもたちが意欲的になり、成功感を味わうためにも段階がある。

例えば、跳び方であるが、左右の横跳び、上下跳びがリズムカルにできていること、はじめはひっかかっても、跳ぶタイミングがわかると、大波小波のなわとびがわりに簡単にできる。また、なかなかタイミングがつかめない子には、なわをとめて、なわの横に子どもを立たせてあげてから左右に振ってあげる。子どものリズムに合わせてあげる。四歳児では、なわを回すのを保育者の役割としておくと回し方が調整でき、一人ひとりの子に無理がかからず楽しくできる一つの手立てである。

日頃、五歳児の大なわとびで遊んでいる「郵便屋さんのおとしもの」などで、大回しのなわをみごとに跳んでいる姿をみて、四歳児たちもあんなふうに跳んでみたいと意欲がでて、自由遊びのときなど、年長児の仲間入りをして楽しんでいる姿が見えてきた。

今後の課題としては、運動能力を伸ばし、子ども本来の動きを見極めることや、発達につれ、短なわでのひとり跳びへの移行に際してなわのまわしかたを適切にすることにあると思う。そうした幼児の発達にみあった教材研究が課題になる。

(4) 竹馬遊び（年長組）

現代の子どもたちは、家でテレビゲームなどの友だちとの関わりが少ない遊びに夢中になることが多いようだ。そのため、昔ながらの遊びを伝えていくことにより遊びの種類を増やしてあげ、また、テレビゲームなどではなく、友だちと夢中になって遊ぶことのできるものを伝えたいと思った。また、過剰すぎる大人の手助けの中で育つことが多いと感じる幼児たちに、自分の力で物事をやり遂げる体験が必要だと考えた。以上のような観点から、外遊びとして、一定の技能、根気強い練習を要し、また、乗りまわせるようになったときの達成感が明確な竹馬遊びを保育の中に取り入れて実践してきた。

【展開過程】

6月下旬に、日曜保育参観日において、お父さん方に竹馬を作っていただき、完成までの過程を見たり、手伝ったりしながら竹馬への意欲を高め、また、お父さん方が一生懸命に竹馬を作っている姿を見て、その竹馬を大切に扱おうとする気持ちを育てた。

いよいよ竹馬遊びに挑戦する日がやってきた。保育者の片足ずつ重心をかけて乗ること、少し前のめりになること、竹の持ち方、手の位置などの竹馬の乗り方についての説明や実際に聞いたり見たりしているときから子どもたちは早くやってみたくて仕方がないようだった。しかし、実際に行ってみると思ったよりもかなり難しいということに気づいたようだったので、保育者が竹馬の補助をはじめた。しかし、保育者の手が足りず、順番待ちに飽きかけたころ、一人の男児が固定遊具（鉄棒）に竹馬を立てかけてそれに乗り、「先生 みて、みて」と叫んで

いた。そのようすを保育者が十分に認めると、他の子どもたちも喜び、まねして行いはじめた。保育者は、そのようすを見て回り、竹馬を斜めに立てかけ直したり、手の位置を教えたりしながら竹馬に一番乗り易い姿勢を伝えたり、その場で足踏みをするように促したりしていった。

7月に入り、自由遊びの中で自分から進んで竹馬に取り組んでいる子が増えたが、一向に取り組もうとしない子もいた。そのため、一斉活動で竹馬を取り上げ、全員の子が竹馬に挑戦する機会を作り、少しでも興味を抱いて欲しいと思った。しかし、何回か一斉活動で取り上げてみたものの、自分から進んで竹馬を行おうとしない子の変容はあまり見られなかった。自由遊びの際に声を掛けてみたりもしたが、一度は行ってみても保育者の補助の順番待ちで嫌になってしまうようだった。けれども中には保育者に補助してもらいたくて、気長に順番を待っていた子もいた。K児の場合は、下の子が生まれたばかりで精神的に少々不安定であったが、保育者に一对一で補助してもらうことにより安定感が保たれ、竹馬への意欲も増したようだった。

2学期に入り、運動会の発表に向けて練習に励むようになった。2～3歩歩けるようになった子には片手で補助したり、歩けるようになった子には、スタートとゴールの線をかいて目的地を作ったり、何歩歩けるかと数えてみたりして、目標を個々の幼児にあわせて出していた。全く行おうとしなかった子の中には、運動会を目標に家へ何回も持ち帰って練習してくる子もあり、結局運動会までには約半数の子が乗れるようになった。その後も、乗れるようにな

第4表 竹馬遊びの展開過程（年長児）

経 過	子 ど も の 様 子	保 育 者 の 援 助 ・ 配 慮
6月下旬	<ul style="list-style-type: none"> ・日曜保育参観日にお父さん方から竹馬を作ってもらい、嬉しそう。 ・固定遊具に竹馬をたてかけ、乗ってみる。 ・立つことに満足すると歩いてみたくなる。 ・自由遊びに進んで竹馬を持ち出す子が増加。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これから大切に扱っていける様伝える。 ・乗って見せたりして意欲を引き出す。 ・竹馬の乗り方を話す。行ってみせる。 ・固定遊具に立てかけたまま足ぶみをしてみせたり、保育者が竹馬を支えたりする。
7月初旬	<ul style="list-style-type: none"> ・一定の子は毎日頑張っているが、全く行おうとしない子もいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一斉活動で取り上げ、全員の子が挑戦することの出来る機会を作る。
中旬	<ul style="list-style-type: none"> ・2名の子が乗れるようになる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・あまり竹馬を行おうとしない子には遊びに誘ってみる。
下旬	<ul style="list-style-type: none"> ・個人差が開いてくる。 ・2～3歩歩ける様になった子達もいる。 ・夏休み、家に持ち帰り、練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・竹馬の支えを片側のみにする。 ・夏休み家に持ち帰って練習することを提案し、頑張っている様励ます。
8月下旬	<ul style="list-style-type: none"> ・乗れる様になった子が3名増える。 ・運動会での発表を目標に頑張りはじめた子が増える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・出来るだけ多くの子に、そして平均に竹馬を支え、補助する様心掛ける。
9月	<ul style="list-style-type: none"> ・乗れる様になった子は節を一段上げて挑戦したがる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・節を一段上げ、トラックを1周したり、スタートラインからゴールラインまで歩いてみたりと新たな課題を手渡す。
10月	<ul style="list-style-type: none"> ・乗れる様になった子は20名中11名になった。 	

った子は喜んで友だちと一緒に竹馬遊びを行っているが、できない子は相変わらず取り組もうとしない状況である（第4表）。

【考察】

竹馬遊びは、達成度が視覚的にはっきりとしているため、比較的意欲的に取り組める遊びであった。うまくいかなくとも何回も何回も繰り返して行うことにより、根気強さ、集中力などが培われ、苦勞した分、達成感や喜びも大きく十分に満足することができたようである。また、保育者に竹馬を一对一で支えてもらうということから個々の子どもたちと保育者とのつながりも深まったようだ。乗れるようになると友だちと一緒に楽しく遊ぶことができ、新たな遊びの発見のひとつになり得ることも感じた。しかし、乗れるようになるまでは比較的時間を要するものであるため、挫折してしまった子も多い。固定遊具に竹馬を立てかけて行う方法は確かに自分一人で練習することのできるよいやり方であったが、立つことに満足し、歩きたいと思いはじめるとやはりその方法では歩くというところまでにバランスがとれず満たされなくなり、手で支える保育者の補助がどうしても必要となる。しかし、子どもと同じ人数の補助者はいないのでどうしても順番制になり、その順番待ちが意欲を失わせ飽きさせてしまっており、意欲を持続させ夢中になれない子も多かった。子ども同士で支えあうことは5歳児には難しく、解決策としては、家でおうちの方の協力を得るほかには見当たらなかった。竹馬が乗れるようになるまでは上手に乗れている友だちをみたり、競争心から上達したいという気持ちが持てたりはしたが、深く友だちとかかわりながら練習をするということは難しいように感じた。技術の体得に重点をおきすぎて竹馬を嫌いにさせてしまった子もあり、この点は援助方法として反省している。しかし、技術を体得しなければ楽しめず、友だちとのかかわりもこの遊びの中ではもちにくいので難しいところがある。乗れるまでの過程で、もしくは乗れなくても楽しめればまた状況も変わってきたと思うが、これらの保育者の援助のしかた、竹馬乗りをマスターした子たちの次の段階の竹馬を使った楽しい遊び方の工夫は次の課題として残った。

(5) 異年齢集団のなかの伝承遊び

遊び文化を伝承し、子ども同士の知恵や力を出し合って遊びをより楽しいものにしながら、異年齢とのかかわりのなかで、自己を高め、友だちの輪を広げてほしいと願って、朝の集会活動や自由活動など異年齢で集い、遊ぶ場のなかへ、さまざまな伝承遊びを取り入れた。

【展開過程】

新入園児がいる4月当初は、音域の狭い、無理なく歌えるわらべうたを取り入れ楽しく遊べるよう考えた。5月まで、友だちの名前を覚えると同時に、追いかけてこなどの歌ではじめた。かごめかごめ、あぶくたった、げんこつ山のたぬきさん、おせんべやけたかな等を行った。6月から朝の集会活動で、全園児のタテ集団を4グループに分けて週に水曜日と金曜日に伝承遊びで遊んだ。みんなが遊べるようになると、季節や行事にちなんだわらべうた遊びで楽しんだ。かごめかごめ、はないちもんめ、せっせっせのよいよいよい、茶摘み、ことしのぼたん、ずいずいずっころばし、とおoryんせ、もちつき等で遊んだ。

このようなわらべうた遊びから始まり、鬼遊び（色鬼、うずまきじゃんけん、手つなぎ鬼、ひょうたん鬼、かくれんぼ）や道具を使う遊び（ゴムとび、あやとり、まりつき、紙ひこうき、こま、お手玉、たこあげ、大なわとび）をしていった。また、おおばこの相撲や笹舟、シロツメクサの花輪などの草花遊びもしてみた。

【考察】

異年齢で諸種の伝承遊び、その他の遊びを楽しくしてきたが、遊び以外の場面、たとえば転んで泣いていたり、一人でポツンとしているとき、2・3人で遊んでいるところなどをみると、クラスや年齢の枠をこえてお互いに声をかけあっている姿がみられ、仲間意識が芽生え、輪が広がってきている。特に三歳児は、保育者・友だちと慣れることを願って、わらべうた遊びで遊んだことによって、遊び集団がだんだんにできていった。今後の課題として次の点が考えられる。

- ① 年長児と年少児のかかわりは、比較的多くみられるが、年中児とのかかわりは、ほとんどなく、タテ割り活動をするときの年中児の位置づけが難しい。
- ② クラスのなかで目立たない子は、年少のクラスへ逃げている面も感じられ、同年齢でのかかわりが持てないと、異年齢のかかわりも難しいようだ。

三 保育実践記録からの考察

二年間にわたり実施した伝承的遊びのうち、まりつき、ケンパー、ケン玉、あやとり、影踏み鬼、竹馬、缶ぽっくり、腕ぽっくり、あぶく立った煮えたった、花いちもんめ、かごめかごめ、絵かきうた、福笑い、あぶり出し、鬼遊びなどの展開を記録にとってきた。前出の鬼遊び、地面遊び、大なわとび、竹馬などの展開例も含めて、次のような考察や反省がなされた。⁽⁴⁾一つひとつの遊び、一人ひとりの幼児の遊びとのかかわりを詳しく分析することは、別の機会に譲り、ここでは二年間、幼稚園の場で意識的に伝承的遊びをより多く展開してきた結果について全般的に考えてみる。

- (1) 一人ひとりの幼児が伝承的遊びのなかで、いわば自己課題を発見し、遊びのおもしろさや魅力に気づき、没頭し、遊びを展開していく過程がそれぞれにみられた。その過程は一人ひとりが異なり、教師の援助も個々に対応したものである必要が感じられた。この保育過程を通して、保育者には、個々の幼児の個性がよく理解できるようになった。幼児自身も、遊びと仲間のなかで自己認識をつくりあげていく。
- (2) 伝承的遊びを介して、同年齢、異年齢でかかわりあう場面が多くみられた。たとえば、園庭でケンパー遊びをする年長児グループに年少児が加わってきたことによって、年長児が年少児用の小さな円を発案する。またあやとりがうまくできる年少児に年中・年長児が教えてもらいに行く、あるいは竹馬の初めの一步を、フェンスや鉄棒に立てかけて始めたり、テラスと園庭の段差を利用するとよいことを相互に教えあうなど、多様な場面がみられた。かごめかごめ、縄とびなどを異年齢で遊ぶという場面も増えた。
- (3) 伝承的遊びのなかには、わらべ歌遊び、昔話や民話の読みきかせ、ケンパ、竹馬、まり

つき、縄とび、おにごっこなどのように一年を通して長期に遊ばれているものと、雪遊び、落ち葉遊びのような季節的なもの、あやとり、ケン玉、こま、めんこなどのように比較的短期間で盛りあがって真剣に取り組まれるもの⁽⁵⁾、あるいは、わらべうた遊び、指・体遊び、手遊びなど入園、進級時にまず遊ばれるものなど、時期的にみて遊び方のちがいがみられた。遊び方はまた、年齢によっても異なり、概して3歳児は、保育者の誘導で遊びに入っていく傾向が強く、4・5歳児には、個々の幼児に遊びの嗜好、意欲、技術の差異がより強く出てき、幼児が自ら遊びを選ぶ傾向がみられた。

- (4) 保育活動への導入に際しては、年少児の鬼遊びや地面遊びの事例にみられるように、子どもからの欲求をとらえたり、一人の子のつぶやきや創作をとりあげてひろげていくことも大切にしたい。一年目の年中児のケンパー遊びの事例でも、子どもたちの自由な発想から遊びが始まっていた。そしてこのことは、展開過程においても、遊びが本来もっている自由さ、新鮮さを失わず、遊びの知恵が体験でき、子どもたちのなかに遊びをつくるエネルギーが強まるような方向で考慮されるべきだと思われる。

幼児たちには、一つの伝承的遊びの基本を知ると、それを工夫し、応用し、創造していく姿がみられた。たとえば、年長児が竹馬に慣れ親しむと、次は階段の登り降り、竹馬に乗ったままでのボールけり、竹馬での鬼ごっこ、竹馬でケンケンなどの遊びを展開していった（一年目）。あやとり遊びなどでも、自分のイメージでつくり、形をみだてて遊ぶようすが多く観察できた。

- (5) 環境構成としては、保育室、遊戯室、器具庫などに、子どもがしたい遊びにすぐとりかかれるような用具の配置を考え、遊ぶ時間もディリープログラムの中に位置づけておく。園庭、廊下の空間も有効に使う。必要に応じ用具を製作し、個人持ちでいつでも遊べるようにする。保育者は、技巧を要する場合のポイントをおさえた援助、遊びに関心を持たない子への配慮、ルールの確認など、遊びの種類と展開の段階を考えて援助の方法を工夫する必要がある。個々人への、また遊びの段階に応じた適切な援助をするためには、保育者の側で、子どもの遊び方、段階、つまりきの内容などについて理解しておくことが前提となる。とくに技術の習得が要求される竹馬や大なわとびなどの遊びには、はじめにも途中で抵抗感をもつ幼児も多く、技術と心の構えの両面から適切な援助が求められる。
- (6) 幼稚園でとり入れた伝承遊びは、家庭で父、母、兄弟、祖父母とも遊ぶ、友だち同士で遊ぶなどの広がりがみられた。また、どんど焼き、祭りなど地域の行事との関連性も強まった。保育参観などに、伝承的遊びの活動があったことによって、保護者の間に幼児の遊びへの関心を喚起できた。

注

- (1) 藤本浩之輔『子どもの遊び空間』1974年 日本放送出版協会
 仙田満『子どものあそび環境』1984年 筑摩書房
 同 『子どもとあそび』1992年 岩波書店

深谷昌志, 深谷和子『子ども世界の遊びと流行』1990年 大日本図書株式会社

- (2) 岸井勇雄「保育における内容概念の研究」『保育学研究』第33巻第1号 1995年 日本保育学会
- (3) 天田邦子他「幼児教育と伝承遊び・年中行事」『上田女子短期大学児童文化研究所報』第18号 1996年3月
- (4) 実践研究のあり方については, 森上史朗「保育の質を高める実践研究」『保育学研究』第34巻第1号 1996年 日本保育学会 などを参考にした。
- (5) 和久洋三「玩具」『講座 幼児の生活と教育2 生活と文化』 1994年 岩波書店。ここでは「創造性を開発する童具」としての玩具を使う遊びにふれられている。